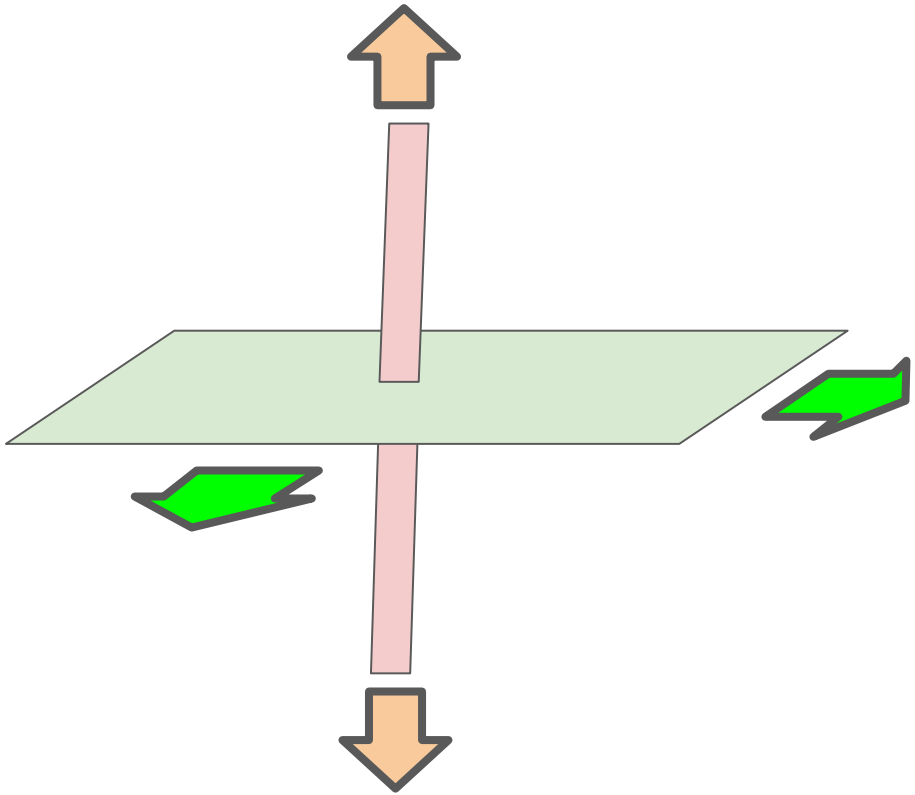
GEN10
GAIA構想

21/5/6 大森滋

方向性



●Ledend シリーズは掘り下げ
ゲーマー向け。アクションの掘り下げ。
世界観、歴史の掘り下げ。

●本編シリーズは広がり
ターゲットは初心者、ファンなど幅広く。
また、通信での遊びの広がりを持たせる。

であることを踏まえ、
ＧＡＩＡでは

「オープンワールド ＋ ＭＭＯ」

を目指す。

□□

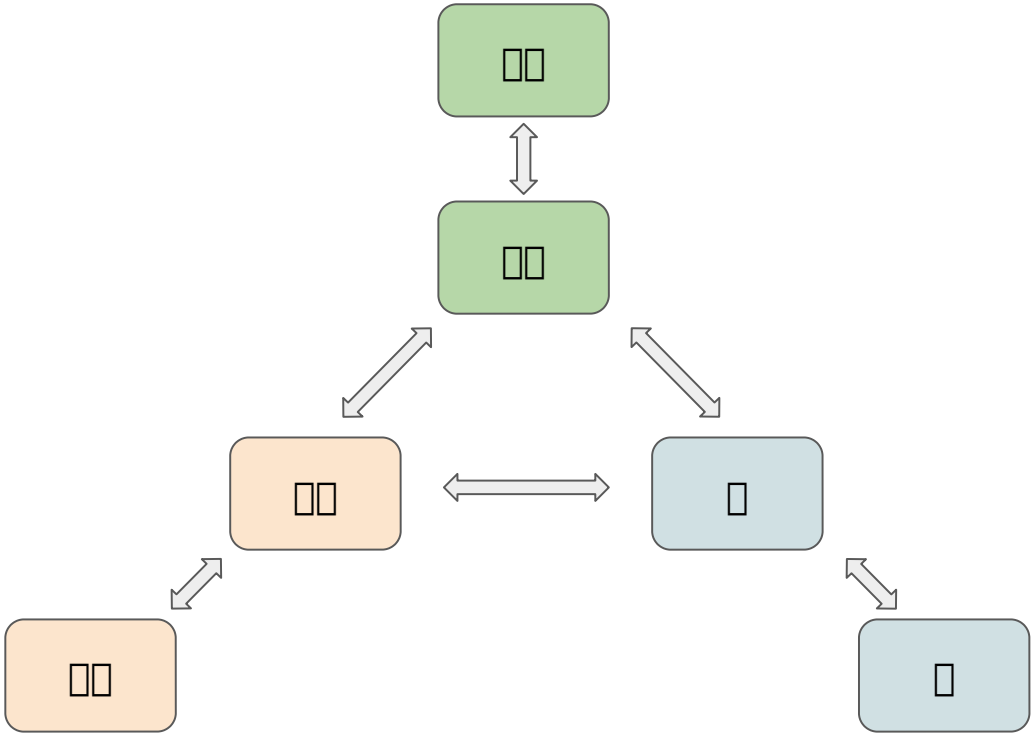
□□□□□□□□□□ WAVE & WIND

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□
□□□□□□□□□
□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□

↓

□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□



WIND & WAVE □□□□

自然のインタラクション

自然のインタラクション：天候表現、風、光、霧、雲、雨

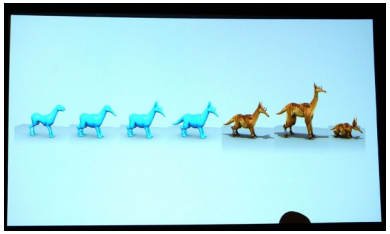
自然と人間のインタラクション

© Can Stock Photo - csp23846077

生物と人間のインタラクション

・ titanライドは一極集中 → 様々な特徴のポケモンとインタラクト（小さいポケモンには乗れない）

生物と自然のインタラクション



多種多様なポケモンとライド、接触、着せ替え

https://www.4gamer.net/games/335/G033597/20210219094/
https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/691375.html

サバイバル・レスキュー：自然、生物、人

自然と共に
生きること

それだけで
ゲームになる

島とポケモンのプロシージャル適応

次世代に応用できる特別な１匹を作る。

titan では１匹特別にライドポケモンを作った。

gaia では成長の在り方で形態が変わる

「多彩に進化するポケモン」を１匹作りたい。

※ gaia の世界でのみ姿を変える設定。

※ spore　https://www.4gamer.net/games/020/G002026/20080814032/

プレイヤーの遊び方によって、

無限に姿の変わる幼体ポケモン。

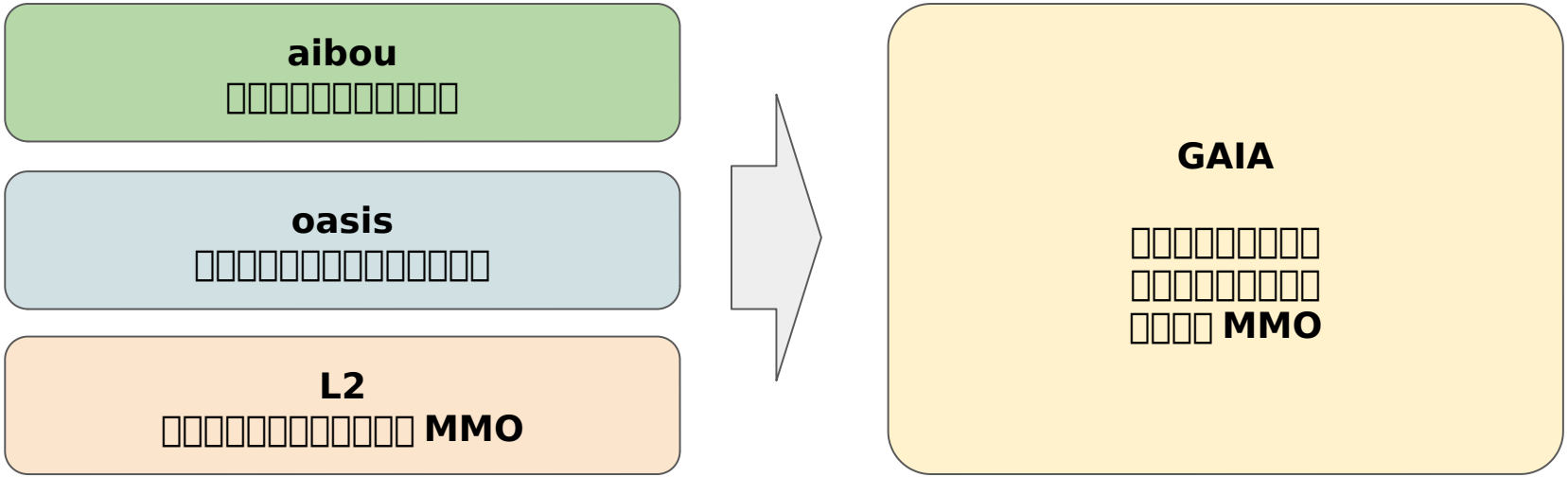
それに呼応して無限に姿が変わる島。

プレイヤーがそれぞれ島を作り、

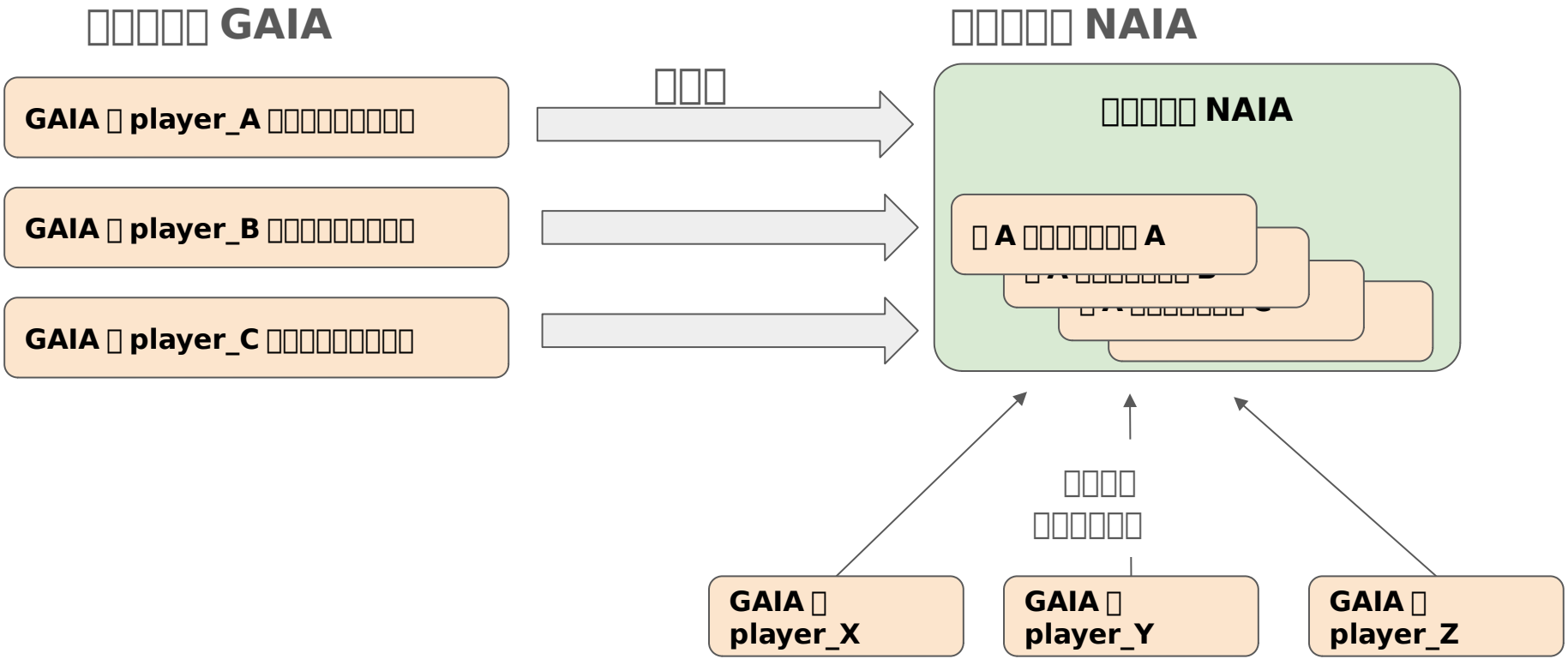
サーバーで登録し、無限の島々と出会う。

□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□ R&D □□□□□□□□□□□□□□□□



□□□□□□□□□□□□□


□□□□□ GAIA
□□□□□ NAIA
GAIA □ player_A □□□□□□□□□□
GAIA □ player_B □□□□□□□□□□
GAIA □ player_C □□□□□□□□□□
□□□
□□□□□ NAIA
□ A □□□□□□□□ A
□□□□
□□□□□□□
GAIA □
player_X
GAIA □
player_Y
GAIA □
player_Z

□□□□□□□□□